Excellents Scénarios

Sous le système The Excellents

Pour

D'Excellentes Princesses

Alyssea

INTRODUCTION

Bienvenu-es dans ce recueil de scénarios The Excellents.
Excellentes Princesses a comme thèmes les séries à la Shera Les Princesses du pouvoir ou Utena La Fille Révolutionnaire, qui peuvent être matures. Tous les triggers sont mentionnés au début de chaque scénario. Si vous êtes mal à l'aise à l'idée de jouer tel scénario, n'hésitez pas à le modifier ou à en utiliser un autre. Enlevez autant de triggers que vous souhaitez. Utilisez de la sécurité émotionnelle en abondance que ce soit pour de fortuit-es inconnu-es ou vos proches les plus intimes.

Ces scénarios peuvent être utilisés sous les systèmes que vous souhaitez, et leurs histoires sont indépendantes des uns des autres.

Ils ont été testés à partir des règles de base de The Excellents, sous le système Polymorph. Le modèle des fiches et les règles du système appartiennent à leurs ayants droits.

Les illustrations sont sous licence free-média de Canva.com
Le contenu des scénarios quant à lui peut être adapté et modifié comme vous le souhaitez, je vous demanderai simplement de me mentionner avec un lien vers mon itchio si publication.

Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions
Licence CC BY-SA

Comment utiliser ce Recueil ?

Une personne choisie dans votre groupe sera le-a meneur-se de Jeu (MJ) et lira le scénario en entier. Il y a également une alternative pour jouer tous-toutes en tant que MJ, dans ce cas chacun-es d'entre vous devra lire le scénario et jouer alternativement les scènes et les personnages non-joueurs. Si une seule personne se désigne, ce sera iel le-a Meneur-se de jeu qui jouera les scènes et personnages non-joueurs uniquement.

Chaque scénario est destiné pour une grosse soirée de 5-6 heures ou deux séances de 3-4 heures. Ce sont des scénarios en monde ouvert, nous jouons pour savoir ce qui va se passer. Les Princesses pourront rajouter des éléments aux intrigues comme en créer d'autres, étant donné que le jeu dont est tiré les scénario comprend de la narration partagée. Pour les systèmes moins narrativistes, il est conseillé de laisser la liberté aux joueuses de vaquer ou iels souhaitent dans l'Univers.

Tous-toutes nous mettons d'accord sur le ton du jeu, de ce que nous souhaitons voir et ne pas voir en partie (Lignes et Voiles par exemple) ainsi que d'autres sécurités émotionnelles mises en place, comme la carte X incluse dans le jeu Tribute. Afin que tout le monde soit sur la même longueur d'onde.

Expliquons ce que nous attendons des autres, de nous-mêmes, et de l'histoire que nous allons raconter (Phares, Étoiles..). Présentons-nous, accueillons les nouvelles personnes avec chaleur et bienveillance.

Nous nous mettons d'accord pour pour le timing, et une personne nommé-e le-a Facilitateur-ice explique les règles et nous nous aidons tous-toutes pour la création personnage.

SOMMAIRE

La fin du Tyran de Glace

Triggers Warnings : Possible Suicide d'un PNJ, mention de morts et de génocide, mention de harcèlement

Excellentes Princesses, une missive désespérée vous a été adressé par les habitantes des Plaines Douce-Neige. Les Princesses ayant été tentées de les aider ont toutes été emprisonnées par le Géant de Glace. Si personne n'intervient, alors ce tyran attaquera encore plus de Royaumes alentours avec ses terribles sbires en forme de larmes... Escaladez les étages et triomphez des épreuves des Galeries des Glaces. Sauvez le Monde extraordinaire avant qu'il ne soit trop tard.

Larmes de Pluie

Triggers Warnings : Mention de suicide et décès de pnj, esclavage, colonialisme, intrigues de cour

Excellentes Princesses, une missive secrète vous a été adressée, on ne peut plus courte et non-signée : "Aide. Pluie éternelle. Pays Bains à Remous. Attention Rubis." Cette missive provient du Royaume des Bains à Remous, un complexe hôtelier autrefois très fréquenté, alors qu'aujourd'hui un orage diluvien et éternel coule sur le Royaume, faisant fuir tous les touristes... et rendant tout le monde complètement morose! Il faut sauver le Pays avant qu'il ne soit trop tard! Mais quelles intrigues se cachent dans le Palais du Prince et ses forêts mystérieuses?

Coeur Abandonné

Triggers Warnings : Possible engloutissement de pnjs et pjs, mentions de sécheresse et de révolution, banditisme, Serpents, Vers géant

Excellentes Princesses, une missive vous a été dressée par la Princesse du Spectre au Mille Couleurs, Reine du Royaume des Mocktails Colorés! Elle y fait mention du vol d'un artefact important appelé le

Coeur de l'Oasis ainsi que de voleurs et de bandits! Au fin fond du désert, les Princesses auront-elles le courage d'apprendre la vérité sur les Landes Roses? Survivront-elles aux pires monstres et menteurs de ces lieux?

Alizé Mortel

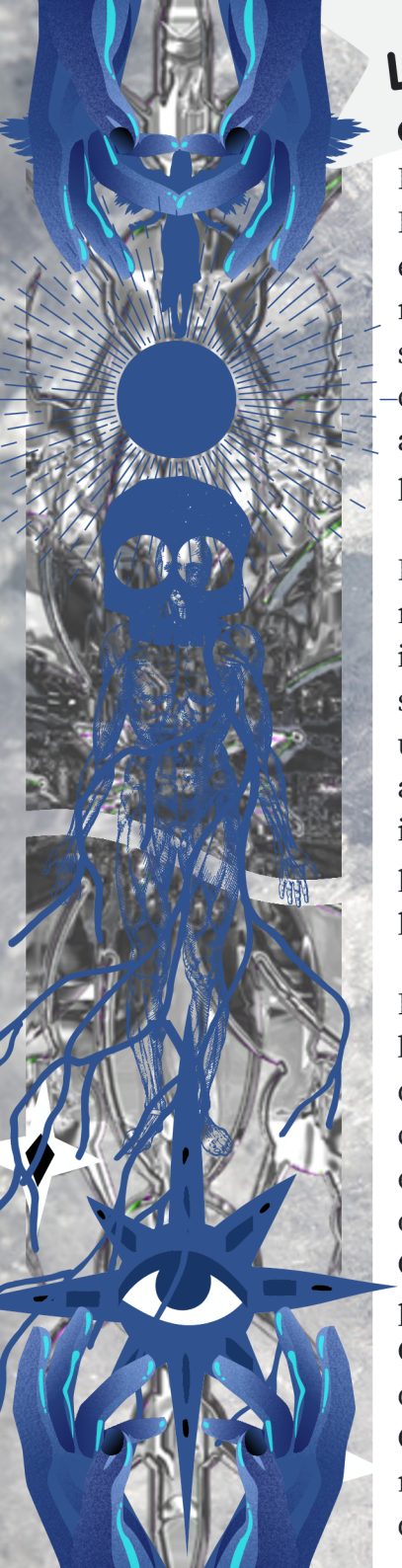
Triggers : rapt d'enfant, banditisme, mentions de famine, épouvantails et citrouilles dangereux-ses et de Mort avec un grand M

Excellentes Princesses, une missive vous a été adressée par les Reines du Pays des Jardins Etoilés. Elles vous supplient de sauver leur pays d'étranges corbeaux blancs, de bandits-citrouilles qui pillent les villages, ainsi que la disparition mystérieuse de leur enfant depuis 17ans... Fait encore plus étonnant, il semblerait que quelqu'un soit capable parmi eux de tuer. Ce qui donne des sueurs froides, étant donné que personne ne peut mourir dans le Monde Extraordinaire, sauf cas extrêmement rares.

Bibliothèque aux Milles Désirs

Triggers : Esclavage, Deuil, Endormissement forcé, Papillons

Excellentes Princesses, vous êtes mandatées en urgence pour assister au Conseil Universel des Monarques, ou se déroule de grandes décisions du Monde Extraordinaire. Des failles spatiales, des princes et princesses qui s'endorment pour ne jamais se réveiller... Vous avez vous aussi, entendu parlé ou vu de vos yeux ces maux qui touchent la totalité des pays du Monde Extraordinaire. Par quoi ou par qui sont provoqués ces évènements? Dans quels buts? Rien n'est moins sûr lorsqu'on perd pied avec la réalité.



La fin du Tyran de Glace

Qui est le Grand Méchant?

Enedis, le Tyran de Glace.
Le Tyran de Glace souhaite mettre le monde entier en esclavage sous sa coupe. De nombreuses Princesses ont tenté de le battre, sans y parvenir. Si l'on ne l'arrête pas, il conquerra tous les royaumes avoisinants... Et après... qu'adviendra-t-il de l'Univers gouverné par un Méchant?

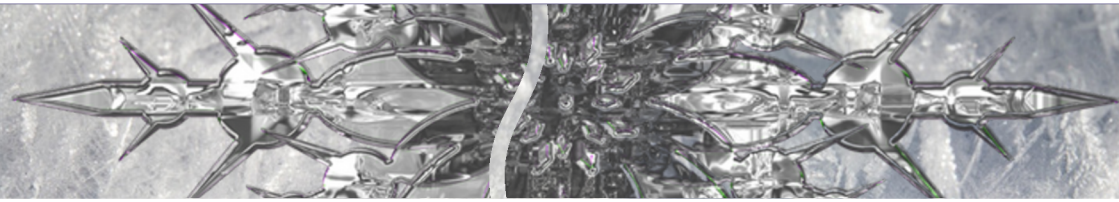
Enedis est un Géant de Glace d'une centaine de mètres de haut, dissimulé sous la forme d'une immense tour de glace. Les Géants de Glace sont rares et millénaires, ils ont une vigueur et une force impossibles. Les Géants de Glace ont aussi des pouvoirs magiques incommensurables, permettant de créer des petits êtres de glace, la lévitation, et des pouvoirs liés à la glace.

Les Géants de Glace se sentent souvent seuls par leur rareté. Enedis était le plus petit des géants de glace, et ostracisé. Il était mis au ban de sa communauté. Seule la Princesse Génoise (iel) était son ami, et son meilleur ami. Ensemble, ils ont œuvré pour défaire les Méchants Géants de Glace. Mais lors de l'assaut final, Génoise n'a pas voulu un combat héroïque contre le Roi des Géants de Glace. Elle a fait quelque chose d'interdit par l'univers : tuer le Roi des Géants. Génoise est "morte" dans ce monde-ci, et est retournée dans le Monde Ordinaire, précipitée dans le Lac Cristal avec ses artefacts.

Alors Enedis pour retrouver son amie perdue, a mis au point un plan : attirer les Princesses les plus fortes de l'Univers, et lorsqu'il en trouvera des assez dignes, il les forcera à travailler pour lui et trouver le secret pour faire revenir Génoise du Monde Ordinaire. Et cas échéant, il espère qu'avec sa propre mort, il pourra retrouver son amie perdue en se réincarnant. Enedis EST la tour de glace. Car il attend les Princesses dignes d'être à ses côtés pour sauver Génoise.
Pour l'instant Enedis a conquis le peuple les Plaines Douce-Neige, Royaume appartenant autrefois à la Princesse de la Chantilly Glacée (Génoise). Le Royaume de la Chantilly Glacée comportent trois peuples distincts ❄️

Habitant-es des Plaines Douce-Neiges : Les Chocomoutons, des moutons paisibles avec des bonnets et écharpes qu'iels tricotent eux-mêmes avec leur laine. Les Pinguis les aident à se tondre souvent, car leur laine une fois fondue crée du Chocolat Glacé!
Habitant-es des abords du Lac Cristal : Les Pinguis sont des humanoïdes pingouins avec des casques d'aviateurs pour faire des super cascades le long des collines! Ils vivent dans des igloos et récoltent la laine des Chocomoutons pour en faire des fondues au chocolat.
Habitant-es du Lac Cristal : Les Acrobates du Cirque Quinder, iel sont des poissons humanoïdes, sirènes et autres tritons qui peaufinent toute la journée leurs tours. Et le soir, c'est la giga-fête! Avec le Bouclier du bonheur comme boule à facette! Vas-y DJ-Tritonne (iel/fem)!
Les Gardes d'Enedis : Iels sont disséminés un peu partout dans le pays. Iels espionnent et interviennent pour aider les habitant-es ou défaire les Princesses trop "faibles". Iels sont sous forme de larmes de glace, qui peuvent enfler et rendre triste toute personne qu'iels touchent.

LA TOUR DE GLACE



La Première Épreuve de la Tour de Glace

Sire Songeur (iel/masc) et ses Anges des Songes, qui infligent des blessures morales plutôt que physiques. Ils se cachent parmi des labyrinthes d'ombres infinis, tourmentant les Princesses de leurs pires souvenirs de leurs vies ordinaires (ce qu'elles étaient avant d'être des Princesses). Le reste du temps, il le passe à faire des fêtes en discutant de politique et philosophie autour d'une table avec ses sbires, avec pleins de mets et jus de fruits délicieux.

-> En vérité, Sire Songeur se considère mal payé et a prévu de prendre la poudre d'escampette lui et ses sbires, pour aller manger les super fondues des Pinguis.

La Deuxième Épreuve de la Tour de Glace

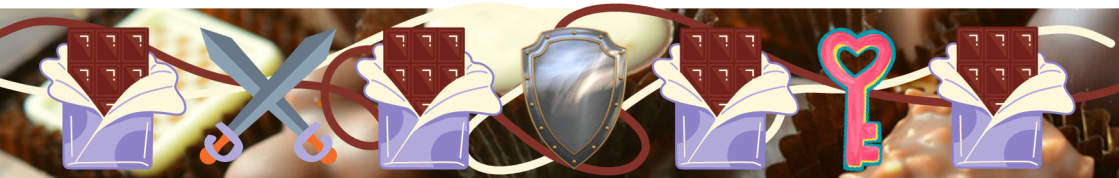
Lady Diamant (elle). Son épée est indestructible et coupe n'importe quelle matière. Son armure de diamants la protège de la même matière et ne laisse passer aucune attaque. C'est une épéiste légendaire. Elle n'hésite pas à découper des morceaux de la tour pour faire basculer les Princesses dans le vide.

-> Les sentiments de Lady Diamant sont enfermés dans son armure de diamant, maudite. Elle l'empêche de révéler ses sentiments au monde entier. Elle veut sortir, avoir des amies et une petite amie!

Monarque Nuit (il). Pour passer l'épreuve, il faut mourir. Cependant mourir signifie éternellement rester enfermées dans un cercueil de glace, comme les dizaines d'autres princesses décorant la salle. Ce sont celles qui n'ont pas réussi les Épreuves. Le Monarque Nuit est un petit cachottier : il adore sa guitare électrique et les blagues. En effet, il ne tue pas les princesses, il ne fait que les endormir grâce à ses pouvoirs de Nuit!
-> en vérité il en a assez de son travail, qu'il trouve trop déprimant, et aimerait bien partir en vacances! Un road trip tout autour du monde!

Quels sont les artefacts?

Clé de la confiance -> se trouve sur un mouton chocolaté, le légendaire Mouton Chocodor! **Chocodor (elle)** est si agile que personne n'a jamais pu l'attraper! Mais sa fourrure est si touffue qu'elle la gêne... Si quelqu'un pouvait l'aider de ce mauvais pas en toute discrétion, elle lui serait éternellement reconnaissante et offrirait une clé d'or à sa tondeuse.
Bouclier du Bonheur -> Au plus profond du Lac Vitrail, se trouve ce Bouclier. Il sert de boule à facettes pour la Discothèque des Sardines : la meilleure piste de danse de la mer glaciaire!
Épée Tranche-Malheur (elle) -> se trouve tout en haut du plus haut des glaciers. C'est une épée parlante qui pense être destinée à la plus courtoise des Princesses. Celle qui lui demandera le plus poliment de l'aider recevra sa lame. Autrement, elles seront jetées dans l'eau glacée à plusieurs centaines de mètres en dessous.
Chocoglacé -> ce super chocolat glacé et au bon goût de cacao de neige, est créé par les Pinguis. Il est utilisé notamment dans les fondues. Il permet d'avoir un avantage lors d'un jet d'une scène.



Où commence l'épisode?

Ruines du Palais des Glaces. Le Palais des Glaces de la Princesse Génoise (iel) a été détruit par une crise de désespoir d'Enedis. Il n'en reste plus que des ruines constellées de mosaïques retraçant les exploits de Génoise face à son combat envers les Géants de Glace, avec les descriptions succinctes des trois artefacts qui l'aidèrent dans sa mission : le Bouclier du Bonheur, l'Épée Tranche-Malheur et la Clé de la Confiance. La neige souffle et le froid est mordant. Les lieux sont silencieux et pesants. Ne reste également que la bibliothèque de Génoise dans les sous-sols du Palais. Elle y a laissé une lettre destinée aux Princesses trouvant son atelier : une lettre d'adieu signifiant que si elle ne revient pas de son combat contre le Roi des Géants de Glaces, que de courageuses Princesses continuent cette tâche. Et utilisent ses armes, avec une carte relatant leur emplacement originel.

Où se termine l'épisode?

Les Princesses sont autour d'une bonne fondue au chocolat dans un des chalets cosy des Pinguis. Tout le monde est heureux. Par la fenêtre, on peut voir que la tempête produite par la Tour de Glace et le Tyran, a arrêté de souffler.

Quel est le titre de l'épisode?

LA FIN DU TYRAN DE GLACE, en lettre glacées, gigantesques et affutées.

Génoise

A maon meilleur-e ami-e qui a toujours crut en moi
Notre héro-ïne pour toujours et à jamais

Larmes de Pluie

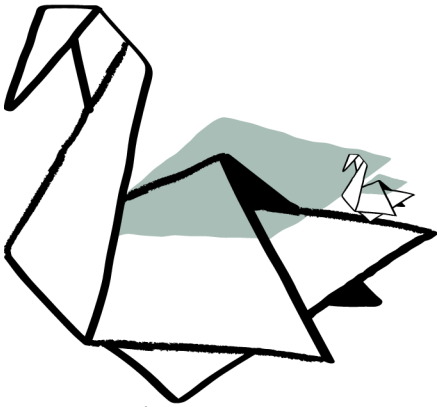
Qui est le Grand Méchant?

Le Prince Diones des Légendes Mythologiques (il) est un bourreau des cœurs. Il utilise les Princes et Princesses qui se trouvent à sa portée pour son propre profit, puis lorsque celleux ci deviennent inutiles, ils les jettent hors de son **Royaume aux Plages Paradisiaques**. Il habite dans le plus beau complexe hôtelier de ses terres : son **Palais des Superbes Bains à Remous**. Son Royaume est fondé sur le tourisme et le parasitisme des autres pays : il retient les Princesses grâce à ses plaisirs touristiques et peut ainsi comploter dans l'ombre pour s'accaparer leurs Royaumes et leurs richesses. Il est paresseux, bon vivant et charmeur, laissant tout le travail à son intendant. Avant de monter ses affaires touristiques, c'était un ancien héros ayant nettoyé de fond en comble le Royaume des Plages Paradisiaques de ses "monstres marins". Il n'a plus sa forme d'antan, mais reste extrêmement dangereux en combat. Il se balade en permanence avec une toge d'un blanc éclatant laissant montrer ses muscles vigoureux, une tiare de vignes éternellement fraiches comme couronne.

Qui sont ses Bras Droits?

Ydriss, l'Intendant des Petits Papiers (il/iel). Grâce aux pouvoirs de l'administration ainsi que de transformer la paperasse en origamis tranchants, c'est le bras droit du Prince Diones. Ydriss est très affable, au comble de

l'hypocrisie. C'est un homme d'affaires carnassier et bien plus intelligent que son maître. Il rêve de devenir le Prince à la place du Prince. Il a des lunettes triangulaires dorée, une coupe au carré, une cape d'un blanc parfait et flotte en permanence avec sa paperasse tout autour de lui. Ses petits papiers lui servent d'ailleurs d'espions.



Yaniseh, Reine-Dryade des Remous (elle). Yaniseh est une dryade qui régnait sur les Plages jusqu' à être envahie et assujettie par les armées du Prince Diones. Pour protéger les siens qu'il garde en otage, elle lui a juré fidélité. Les anciennes dryades autrefois joyeuses sont enfermées et enchaînées, tout comme les anciens monstres marins sous le Palais de Diones afin de produire les remous et températures des Bains, organisés par une tuyauterie aléatoire. Ils sont devenus les serviteurs de Diones. Yaniseh a aidé autrefois la Louve des Pluies pour sauver la Princesse des Pluie Diluviennes, en créant le Bassin Éternel comme cadeau. Yaniseh rêve d'être libre, tout comme les siens. Mais a bien trop peur de l'Intendant Ydriss pour tenter des actions directes. Elle essayera dans l'ombre, d'aider les Princesses. Elle ressemble à une figure féminine mouvante, entièrement composée d'eau, dont les nombreux bijoux bougent sans cesse sur les vagues de son corps. Ses yeux sont deux opales étincelantes. Elle porte le costume des serviteurs du Palais, comme les autres Dryades. Les invités quant à eux portent des toges légères comme Diones.

Quel est le Secret?

A l'extérieur de la ville la source de la pluie diluvienne incessante est le suicide de **Mirasme, la Princesse des Pluies Diluviennes (elle)**, une princesse toute petite dont les cheveux sont un cours d'eau incessant et sa toge de nuages duveteux. Elle est en état de stase dans le Bassin Éternel créé par la **Leelee, la Louve des Pluies (elle)** (son amie bestial) et Yaniseh la Dryade. Au sein de la Forêt des Cendres, bien loin du Palais des Superbes Bains à Remous.

En creusant trop profond dans la forêt pour construire ses complexes hôteliers, Diones a malheureusement creusé sur le territoire de Mirasme. Elle subit le même sort que bien des Princes et des Princesses auprès de lui, à savoir ses caprices incessants, et se suicida de tristesse. Sa peine immense a provoqué ces pluies incessantes, une malédiction indirecte mais aux conséquences désastreuses pour la faune, la flore, et les gens vivant sur ces terres.

La Louve des Pluies (elle), une louve composée d'eau sombre se téléportant de flaques en flaques, a cherché à contacter des Princesses pour aider Mirasme à sortir de son état de stase, et non pas Diones. Ces pluies sont pour lui un désagrément temporaire, étant donné qu'il est sans cesse rassuré par son intendant Ydriss avec ses mielleuses paroles. Contrairement à Leelee qui sait la vérité.

Leelee souhaite que les Princesses aident Mirasme à sortir de son état de stase, notamment en convainquant ou vaincquant ses autres amis, devenus très différents depuis le suicide de Mirasme.

L'Arbre des Fumées, Grognon (il), déteste la pluie. Autrefois il était l'Arbre Rayonnant au Fruit Sentimental, mais ses fruits ont tous pourris et sont devenus cendres de pluie. Il ère désormais sans but dans la Forêt des Cendres, attaquant tous ses intrus pour protéger Mirasme. C'est un immense arbre au visage grognon et aux lourdes branches, se déplaçant

avec lourdeur dans la forêt. Quand il voit des intrus, il peut cependant courir aussi vite que l'éclair et contrôler les autres arbres autour de lui.

La Fée des Ronces, Joliane (ael), s'occupe de faire perdre les gens dans la forêt... car seules des personnes puissantes pourront sauver sa maîtresse! Ael ne laissera personne de "faible" s'approcher d'elle. Autrefois la Fée des Jolies Fleurs, son cœur est devenu plein d'épines de vengeance envers Diones. C'est une petite fée aux ailes sombres et au costume composé de ronces. Ses cheveux sont en bataille par ses déplacements en permanence.

Quel est l'artefact?

Le Rubis de Feu. La tristesse de Mirasme a débordé du bassin et s'est déversée sur les Royaumes environnants, les emprisonnant dans des pluies diluviennes éternelles. Pour contrer ses effets dévastateurs, le Prince Diones a mis au point un Rubis de Feu, capable de détruire la Princesse des Jours Heureux définitivement! Mais ce Rubis peut également juste réchauffer la surface du Bassin Éternel pour réveiller Mirasme. Attention aux mensonges du Prince Diones et de son intendant! Ils ne veulent absolument pas résoudre la situation avec ce rubis de feu, véritable arme si elle est mal utilisée.

Ce Rubis a été conçu grâce aux efforts des monstres marins et des dryades des remous, ayant monté en température bouillante des pierres précieuses jusqu'à en un amalgame hyper-énergétique.

Où commence l'épisode?

Les Princesses reçoivent un message étrange, appel à l'aide venant de la ville des Superbes Bains à Remous. Un complexe hôtelier touristique, notamment de bains relaxants. Autrefois très bien fréquenté, aujourd'hui un orage diluvien et éternel coule sur le Royaume, faisant fuir tous les touristes... rendant tout le monde

complètement morose!

Le message exact ressemble à ceci "Aide. Pluie éternelle. Pays Bains à Remous. Attention Rubis." et la première scène devant l'immense et superbe Palais du Prince Diones, ressemblant à un mélange d'high-tech et de colonnes romaines.

Ou finit l'épisode?

Un pique nique au sein de la forêt des Fumées, près du Bassin Éternel ou désormais les gens s'y trempent les pieds et s'y baignent en toute sécurité. La nature a repris ses droits et couleurs, sauvage. Les touristes ont déserté les environs. Au loin, des gardes-chasses font découvrir les secrets de la forêt aux nouvelles générations.

Coeur Abandonné

Qui est la Méchante?

La **Reine Tourmentos (elle)**, était autrefois la **Princesse des Nuages de Joie**. Dont le Royaume des Landes de Poussières Roses décida de détrôner… suite à ses multiples échecs face aux problèmes territoriaux des Landes (invasions des Rôdeurs de Poussières Roses et des Serpents de Poussières Sombres ainsi les sécheresses dues à leurs raids).

Cette destitution s'est accélérée lorsque sa meilleure amie de l'époque, la **Princesse du Sceptre aux Milles Couleurs (elle)** avec son ami bestial l'**Aigle Barman Fernado**. Qui la sauvait systématiquement de tous ses problèmes. Alors le peuple de la Cité en Ruines (qui devint plus tard la Cité des Mocktails Colorés) jeta dehors l'incompétence Princesse des Nuages de Joie hors du royaume en montant une révolution, faisant monter au pouvoir son amie. Celle-ci devint alors la Princesse de deux royaumes : celui des Landes de Poussières Roses et celui des Labyrinthes aux Gemmes Pétillantes, devenant ainsi le **Royaume des Mocktails Colorés.**

Alors la Princesse des Nuages de joie devint la Reine Tourmentos, la Reine aux Milles Regrets et Tourments, et s'allia avec les anciens Méchants de son ancien royaume : Serpents Sombres, Rôdeurs Roses et leurs sombres maîtres. Ensemble, ils tourmentèrent et essayent de faire tomber la Princesse du Sceptre

aux Milles Couleurs, sans succès. Jusqu'au jour où Musard entra en catimini dans la salle des trésors, et vola le **Cœur de l'Oasis**. Sa perte assécha toute la Cité. Sans eau impossible de créer des Mocktails : toute la **Cité des Mocktails Colorés** va mourir de soif!

En effet, cette cité est composée de personnes aux habits prêts pour le désert (grands tissus colorés couvrant le corps) et qui créent et boivent des mocktails toute la journée. Leurs caravanes et leurs voyages sont destinés à trouver les ingrédients les plus rares ou les personnes aux recettes les plus rares à travers le monde, pour peaufiner leurs mocktails. Ils revendent leurs surplus à travers des bazars, se baladent et transportent leurs marchandises sur des chameaux de cristal. Ils adorent écouter et raconter des histoires, après tout, c'est meilleur d'écouter en sirotant des mocktails.

Qui sont les Bras Droits?

Sire Cercis (iel/masc) dont les multiples dreads sont des serpents vivants sur son crâne. Il s'habille en videur de boîte de nuit car il garde l'entrée des **Galeries Royales**, ou séjourne les appartements de la Reine Tourmentos et la Mort Rose une fois repue. Il contrôle les Serpents Sombres qui lui obéissent au doigt et à l'œil. C'est le chef de la mafia des Serpents Sombres.

Les Serpents Sombres (Minions) sont indétectables, car de même couleur que le sable rose. Iels s'évaporent en fumée noire une fois vaincus. Ils obéissent à Sire Cercis. Iels aiment bien faire de vilaines bêtises et surprendre les gens!

Le Prince des Rôdeurs Rose, Musard (iel) est le chef du gang des Rôdeurs Roses. Il contrôle également la Mort Rose à l'aide de friandises et de câlins. Ce qui l'intéresse dans la vie, c'est laisser les autres faire le travail à sa place, et profiter de la belle vie grâce aux pillages!

Les Rôdeurs Roses sont indistinguables des autres guides du pays, habillés eux-aussi de longues tentures roses pour contrer les rayons du soleil. Ils jouent donc des faux guides pour mieux tromper les voyageur-ses et les faire avaler par la Mort Rose, elleux et leurs affaires! iels font semblant de se perdre ou de prendre des “raccourcis” sur le territoire de la Mort Rose, puis disparaissent en poussière rose! Ce sont des sortes de golems de sable pouvant prendre de sympathiques apparences pour tromper leurs victimes, tout comme leur Prince.

La Mort Rose (elle) est un vers géant très grand et très long. Elle n’a pas de visage ni d’yeux, juste une énorme bouche pleine de petites bouches remplies de dents. Et qui chantent! Ces petites bouches retiennent les marchandises et les gens à l’intérieur, tout en douceur. Elle est très naïve et est manipulée par le Prince des Rôdeurs. Autrefois elle oubliait de recracher les personnes dans son ventre, qui étaient alors mortes de faim… Alors qu’elle est totalement végétarienne et ne mange que des cactus du désert! Cette mauvaise réputation lui vaut son surnom de Mort Rose. Elle est devenue l'amie bestial de Musard, qui l'accepte telle qu'elle est (ou plutôt, l'exploite sans vergogne).

Quel est l'artefact?

Cœur de l’Oasis : ce cœur en forme de diamant dont s’échappe en continu des nuages sombres toujours en colère. Il a été créé à partir de l’ancienne couronne de la Reine Tourmentos, tombée de sa tête lorsqu'elle a été jetée dehors par ses propres citoyens. En sa mémoire, la Princesse du Sceptre aux Milles Couleurs a créé ce cœur, qui est directement relié aux sentiments de sa véritable propriétaire. Si la Reine Tourmentos est triste, le cœur est triste. Si elle est heureuse, le cœur rayonne et crée de multiples plantes et créatures mignonnes autour de lui. Il renferme l'énergie prodigieuse de ce qu'était autrefois sa porteuse, pouvant réduire à néant des Royaumes ou les transformer en forêts luxuriantes, selon son utilisation.

Où commence l'épisode ?

Les Princesses dans les Landes de Poussières de Rose, perdues au milieu de tout, bravent la tempête de sable… Soudainement, elles sont attaquées par les Serpents de Poussières Sombres, envoyés pour les attraper!

Où se termine l'épisode ?

Le Coeur de l'Oasis se brise et les Princesses regardent le Désert Rose… Les Landes de Poussières Roses sont devenues des Landes Luxuriantes remplies de nature, de fleurs, de sources d'oasis, et d'un temps splendide et doux.

Quel est le titre de l'épisode?

Tracée très rapidement par une dague dans le sable, d'une main rose, « Coeur Abandonné ». Avant de s'envoler en poussière.

Alizée Mortel

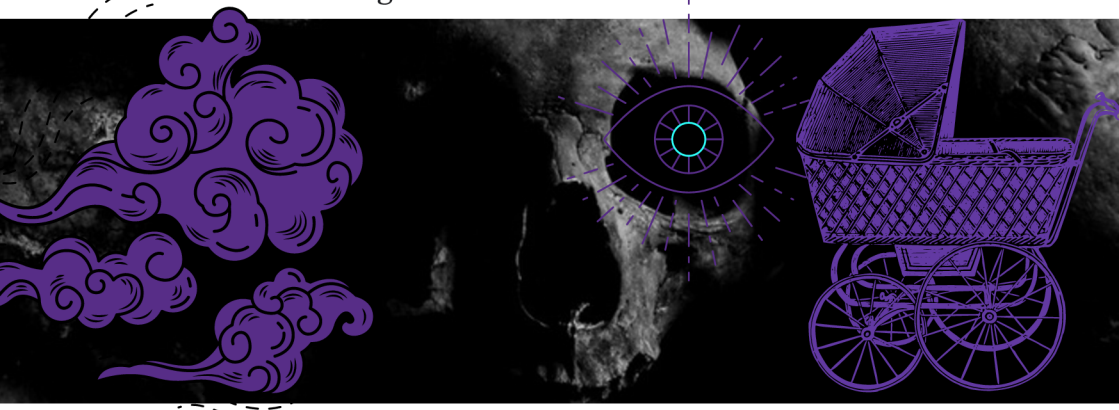
Qui est la Méchante?

La Princesse en Détresse, Egaria (elle), a comme double identité la **Sorcière des Murmures (elle)**. Autrefois très amie avec la **Reine des Vents Contraires, Khali (elle)** aux habits de lins et bijoux égyptiens avec son **Rorou** son aigle blasé et mystérieux, ainsi que la **Reine des Jardins Étoilés, Rashta (elle)** indienne à la longue tresse avec son ami **Dodu**, un crocodile géant. Celles-ci se sont éloignées de leur amie par manque de temps lorsque l'enfant royal est né : **Myrtille**, un-e petit enfant aux cheveux mauves comme les glycines qui décorent le Palais. Egaria décida d'enlever Myrtille pour que ses deux amies fassent plus attention à elle! Mais non seulement elle perdit définitivement l'amitié de ses deux amies, terrassées par le chagrin et cherchant en vain leur enfant… mais également se retrouvait avec un bébé dans les bras qu'elle ne souhaitait plus rendre.

Du jour au lendemain elle décida d'élever **Myrtille** seule en quittant son Royaume (les Arbres Pointes-Ciels dont les habitant-es sont des corbeaux humanoïdes) laissant s'y installer les désastres et les bandits. Au fur et à mesure, les bandits firent tant de rapines qu'Egaria décida de devenir la Sorcière des Murmures, et d'être à leur tête. Une fois terrorisés et la plupart transformés en corbeaux, elle put les garder à sa botte. Myrtille fut rebaptisé **Faust** et suivit la voie du banditisme de sa mère. Egaria

incitait Myrtille à raser ses beaux cheveux violets qui rappelaient les glycines du Palais de ses mères.

Faust et Egaria devinrent un duo puissant : Egaria faisait semblant de mourir sous la main de Faust dans les villages des Pic-pics, Faust déguisé en Faucheuse et se présentant comme La Mort en Personne. Ainsi, iels pouvaient dépouiller les villageois terrorisés en toute sérénité. Iels n'hésitent pas à propager des rumeurs avant leur venue, afin d'encore plus les terrorisés. Ce sont de grands comédiens.



Qui sont les Bras Droits ?

Faust (iel) Le Faucheur a dix sept ans et les pouvoirs de ses deux mères, mais viciés. Ses vents sont des tempêtes, des nuages de cendres et des lianes de ronces piquantes. La Sorcière lui a aussi appris de nombreuses illusions, afin de faire croire à ses victimes qu'elles sont vraiment en train de mourir. Faust n'a pas appris le Bien, et considère que le Mal est un travail comme un autre. Egaria est sa seule famille, elle lui a dit qu'iel avait été abandonné quand iel était petit. Faust n'est pas au courant de sa parenté avec la royauté du pays.

LE Fauxvaventail (il) le Maître des Faux-Epouvantails. Si les Corbeaux Blancs peuvent picorer les Jardins Étoilés sans problèmes, c'est parce que tous les épouvantails du royaume ont été remplacés par des faux, créés par Fauxvaventail. Ils les fabriquent grâce à une machine spéciale dans son antre, dont l'Oeil de l'Ouragan alimente sa production. Il a été sauvé par la Sorcière des Murmures autrefois lorsqu'il n'était qu'une petite citrouille affamée. Il lui voue une loyauté sans faille depuis. Il a grandi avec Faust, ils

sont de très bons amis. Il ressemble à un épouvantail d'Halloween avec un chapeau rigolo, un beau costume et une tête de citrouille. On l'entend se déplacer avec sa canne.

Fauxvaventails, Minions. Ils sont reliés télépathiquement à Fauxvaventail, sont une partie de lui-même : mi-végétaux, mi-électroniques. Ils sont très timides et préfèrent faire semblant de rester immobiles, ou fuir si la situation dégénère… Ce sont de parfaits espions et en groupe ils peuvent devenir sanguinaires, surtout si on les nourrit après minuit de bonbons.

Corbeaux Blancs, Minions. Ils crachent du jus de légumes périmés! Ce sont en vérité d'anciens bandits transformés en corbeaux grâce à la Cage Dorée. Ils facilitent les rapines et les transports des objets volés. La Sorcière leur a promis que s' ils accomplissent quelque chose d'extraordinaire, alors elle lèverait la malédiction… Désespérés, méchants, en dehors des missions ils passent leur temps à boire, à jouer et à se battre dans les Sous-Sols Racineux. Ils détériorent les récoltes et volent les fruits, les légumes et les belles fleurs.

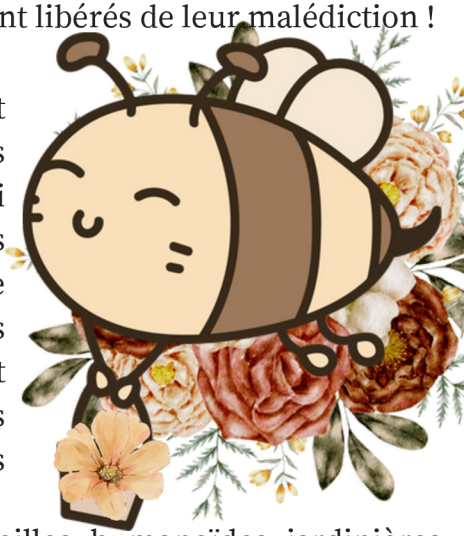
Quels sont les Artefacts ?

L'Oeil de l'Ouragan : qui permet d'alimenter la Machine de Fauxvaventail pour construire les Faux-Epouvantails en série. C'est une sphère dont la pupille est un joyau qui ne cesse de tourner sur lui-même. C'est un artefact qui a été volé il y a fort fort longtemps à des marchands de passage par Fauxvaventail.

Cage Dorée : Cette grande cage dorée située dans le QG des Méchants,

transforme toute créature mise à l'intérieur en corbeau blanc obéissant. Son pouvoir est maintenu grâce à l'ami bestial de la Sorcière des Murmures, qui est une petite poule blanche toute duveteuse et pimpante nommée la **Poule toute douce (Elle)**, et qui se balade de manière aléatoire dans le QG. Elle est inoffensive, mais son pouvoir est immense : une fois mise dans la cage dorée tous les corbeaux sont libérés de leur malédiction !

Carte du Monde



Jardins Étoilés : Les Jardins des Reines sont le premier grenier du pays, en fâcheuses postures suite aux raids de corbeaux qui picorent et volent la majorité des plantations. Ces jardins comprennent de nombreuses, merveilleux, et extraordinaires espèces de potagères. Toutes sont constellées d'étoiles, signe de leur très bonne santé. Leurs jardinières sont des abeilles humanoïdes toutes mignonnes.

Habitant-es des Jardins Étoilés : des abeilles humanoïdes jardinières travailleuses et ayant l'esprit d'équipe. Comme personne notable il y a **Bee Bee**, abeille bavarde et courageuse qui n'hésite pas à accueillir les nouvelleaux venu-es.

Palais des Plantes Épaisses : Cosi et à l'ombre, ses murs de marbre sont envahis de lianes et de glycines violettes. Les meubles sont faits de bois vivants, ainsi que les serviteurs qui sont toutes sortes de plantes qui la plupart du temps se dorent au soleil ou se reposent dans les couloirs. Le Palais est immense et fait de labyrinthes aux espaces confortables pour faire la sieste ou chiller avec ses ami-es. Les Salles se créent sur demande en demandant gentiment aux plantes du Palais.

Arbres Pointes-Ciels : Arbres constellés de villages, de ponts et de cabanes en tous genre pour tenir en haut des branches, loin des prédateurs. Ses habitants sont les Picpics.

Habitant-es des villages des Arbres Pointes-Ciel : Picpics, des corbeaux

humanoïdes paisibles qui passent leur temps à se promener dans les branches (aux quatre vents) et à se tricoter des châles avec leurs plumes pour ne pas avoir froid. Ils sont affamés et maigres car les bandits leurs volent tout le temps leur nourriture. Comme personne notable il y a **Vieux-Bec**, chef d'un village Pic-Pic, grognon, qui cache ses provisions des bandits dans sa cachette secrète pour nourrir le village. Mais Fauxvaventail a eu vent de son stratagème et reviendra chercher tout ce qu'il reste, tôt ou tard.

Sous-Sols Racineux : Sous les Jardins Étoilés se trouvent des réseaux de galeries souterraines effrayantes et l'où on peut cacher de nombreuses marchandises volées et plans machiavéliques. Ici les Corbeaux plans font leur vie comme les humains d'autrefois : ils cuisent, mangent, jouent, se battent, patientent, se musclent… ils gardent les lieux qui ne sont pas très propres par leurs nombreux festins et qu'ils vivent les uns sur les autres.

Le Quartier Général des Méchants se trouve dans les sous sols du Palais des Jardins Étoilés. Dans ces sous sols il y a aussi l'atelier de Fauxvaventail, ses machines, la cage, la poule, et les appartements propres et bien faits d'Egaria et de Faust. Ils passent leur temps ici en dehors des rapines.

Comment se termine l'épisode ?

A un goûter pleins de fruits frais chez les Reines, au milieu des Jardins Étoilés à raconter leur histoire, avec ou sans Faust…

Comment commence l'épisode ?

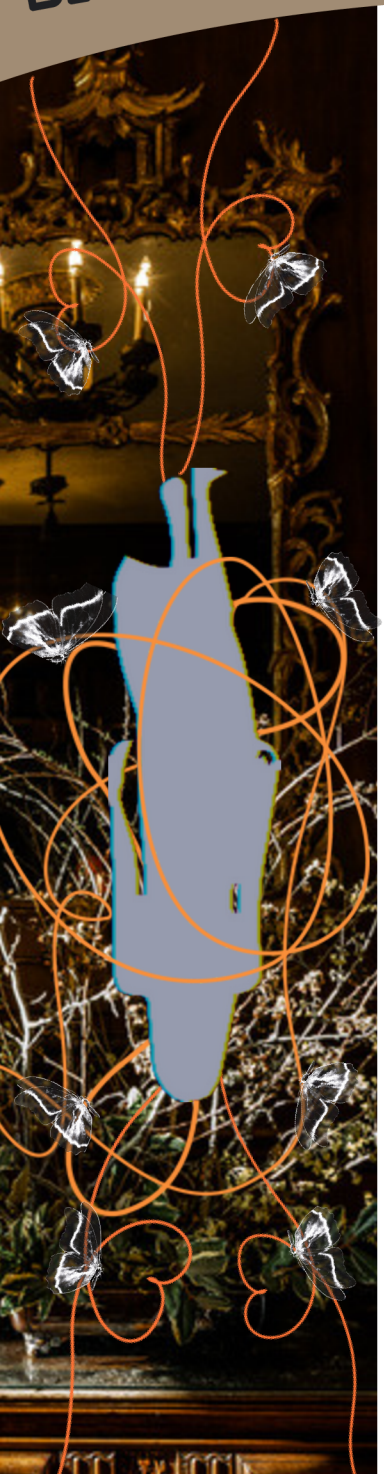
Les Reines demandent l'aide d'autres Princesses pour sauver leur pays des corbeaux blancs, des bandits qui pillent les villages, ainsi que la disparition mystérieuse de leur enfant depuis 17 ans… Dont la chambre est restée intacte depuis. Elles leur ont envoyé une missive les suppliant de venir les voir pour des affaires très urgentes. « Nous avons besoin de vous pour vaincre la Mort en personne ! »

Au milieu des jardins étoilés, dont certains sont dévastés… des abeilles humanoïdes s'occupent des belles plantes, fleurs mais surtout potagers de la région, très ensoleillée. L'ambiance est triste et stricte, de par les réparations à faire et les récoltes qui ne seront pas abondantes. Il va falloir se serrer la ceinture.

Quel est le titre de l'épisode ?

D'un coup de faux le titre « Alizé Mortel » apparaît en lettres gothiques tandis qu'une citrouille enflammée mange le titre et s'enfuit avec.

BIBLIOTHÈQUE AUX MILLES DÉSIRS



Qui est le Méchant?

Electrielle, Le Prince des Rêves Heureux (il) avait autrefois une sœur : **Ambre, la Princesse des Jours Heureux (elle)**. Malheureusement celle-ci est morte de maladie, lentement... Il a parcouru le monde entier et a créé la Bibliothèque aux Milles Désirs dans ses rêves, somme de toutes les connaissances qu'il a récupérées. Mais toutes les connaissances du monde ne pouvait sauver sa sœur, touchée par un mal au-delà de la Création, la maladie de l'Autre Monde, celui d'où proviennent toutes les Princes et Princesses de l'Univers.

La maladie du monde réel faisait dépérir lentement la cible, provoquant une scission entre les deux mondes. L'âme ne pouvant être dans deux endroits différents, s'endormait puis dépérissait jusqu'à la mort. C'est ce qu'étaient autrefois les Princesses qui reprennent le dessus, essayant de s'arracher consciemment ou inconsciemment à l'Univers. Et donc la Princesse rejoindra son monde d'origine, inaccessible à jamais pour Electrielle.

Il a créé une frontière entre le Monde Réel et le Monde Imaginaire, une frontière beaucoup plus fine pour ses expériences. Il aspire l'énergie des Princesses lorsqu'elles dorment, en les faisant se perdre dans les Bibliothèques aux Milles Désirs, pourvoyant en énergie ses théories. Son but est de briser définitivement la barrière entre les deux mondes, et donc, la mort du monde

extraordinaire et la libération de sa sœur.
Il ressemble à un jeune homme au casque et à l'armure d'or et à la cape de plumes blanches. En plus de contrôler les rêves, il peut émettre des décharges d'électricité fulgurante, son épée qui prend la forme d'éclairs presqu'invisibles à l'œil nu très exactement, l'énergie instable qu'il a volé aux princesses endormies.

Ambre, la Princesse des Jours Heureux, a des habits de l'autre monde, celui d'avant les Princesses. La moitié de son visage porte de magnifiques cheveux colorés, signe qu'elle appartient aussi au monde de l'Univers. Elle est immobilisée sur l'autel du Mausolée des Rêves, dans les airs, par des dizaines de papillons dorés, qui stoppent sa maladie. Le temps de "trouver un moyen assez puissant".

Le Mausolée des Rêves rassemble tous les merveilleux souvenirs qu'ils avaient ensemble, ainsi que tous les projets qu'ils souhaitaient apporter au monde extraordinaire. A travers des gravures, des tentures, des tombes, des tableaux, des dessins, des sculptures...

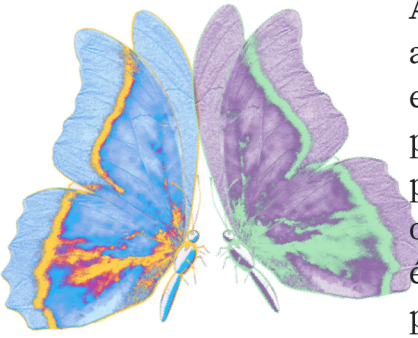
Qui sont ses Bras Droits?

Abalone (tous pronoms) Monarque des Livres Délaissés, qui a perdu le sens de sa vie de bibliothécaire. Transformant sa bibliothèque uniquement de livres délaissés par celleux qu'elle a aimé faire découvrir des ouvrages. C'est une immense géante à la robe noire intense, fumant sa pipe, chignon parfait et visage triangulaire. La moitié de son corps semble toujours dans les ombres, les couleurs saturées. La fumée de sa pipe contrôle les livres et couloirs de la bibliothèque, les changeant à sa guise.
Les Livres Délaissés sont des livres vivants et tristes, attirés par les intrus afin d'être enfin lut. Ils ont une immense bouche pleine de molaires et de tentacules rougeoyantes. Ce sont tous les livres que les personnes ont délaissés au fil des années au fond de leur bibliothèque, qu'Abalone a récupéré. Ils deviennent enragés si ont refusent de les lire tous.

Rayonnages abandonnés : Tunnels et précipices entièrement recouverts de livres gris, désaturés. La plupart vont vers le centre de la bibliothèque, lieu où se trouve le plus grand groupe de livres délaissés. Mais chacun des livres de cette bibliothèque en est techniquement un, et peut se réveiller d'un instant à l'autre. L'espace y est ici sans cesse déformé, comme au sein d'un rêve aux couloirs infinis et aux précipices sans fonds, entièrement contrôlés par Abalone.

Némée et Aimée sont deux froeurs au service d'Electrielle, deux papillons géants humanoïdes.

Némée (iel/masc) peut couper l'espace grâce à son épée sifflante, créant des passages entre les mondes. Ses ailes sont gris-vert, son corps de poils longs et doux, et sa silhouette extrêmement fine. C'est le **Prince de l'Epée Outremonde**. Contrairement à sa sœur, iel doute des conséquences des actes d'Electrielle. Iel n'a cependant pas encore le courage nécessaire pour se dresser face à sa sœur et son maître. Grâce à ses coupures entre les mondes, les papillons d'Aimée peuvent aller contaminer d'autres Princesses d'un sommeil emprisonné de rêves.



Aimée (iel/fem) Princesse des Papillons, a des ailes aux couleurs de lune et son corps noir est extrêmement souple. Ses longs poils font penser à des centaines de petites pierres précieuses, avec lesquelles iel communique et ordonne à ses Papillons des Beaux Rêves. Ayant été toujours mise de côté par sa propre famille à part Némée, iel rêve de se venger du monde du monde entier. Si iel ne peut pas atteindre ses rêves, personne ne le pourra!

Les Papillons des Beaux Rêves sont des papillons aussi transparents que le cristal et aussi colorés que des gemmes précieuses. Leur toucher endort et draine l'énergie. A plusieurs dizaines ils peuvent devenir très dangereux,

plongeant dans un profond sommeil. Aimée les contrôlent à travers le monde extraordinaire afin qu'ils endorment les Princesses et leur drainent de l'énergie pour les projets d'Electrielle (cette électricité instable qu'il peut contrôler). Ils sont très discrets pouvant apparaître et disparaître à volonté. Ce sont aussi d'excellents espions, rapportant les moindres faits et gestes des princesses à leur maîtresse bien-Aimée.

Le Jardin des Rêves permet d'aller d'espace en espace à travers l'Univers entier, permettant de faire avancer les plans machiavéliques d'Electrielle et de ses sbires. C'est par ces portails que les papillons passent et contaminent les Princes et Princesses. C'est un jardin magnifique aux milles senteurs et aux milles fleurs, sur lesquelles les Papillons des Beaux Rêves se reposent une fois leur travail terminé. Il y en a des milliers disséminés ici, sous chaque fleur, chaque plante, chaque arbre... C'est un véritable traquenard pour toute Princesse osant poser les pieds sur ce domaine.

Plan de la Bibliothèque
Les Jardins des Rêves
Papillons des rêves
Némée
Aimée

Rayonnages Abandonnés
Abalone
Livres Délaissés

Mausolée des Rêves
Electrielle
Ambre
....
L'on ne peut accéder
au Mausolée des Rêves
que grâce aux deux clés d'or

Quels sont les artefacts?

Les **2 Clés d'Or** avec lesquelles ont peut accéder au Mausolée des rêves. En effet, sans ces clés, il est impossible de rejoindre Electrielle. Elles sont gardées par ses Bras Droits : Némée, Aimée et Abalone. Elles permettent d'ouvrir un passage à travers l'espace ou que l'on se trouve, et d'y transporter qui bon nous semble où bon nous semble.

Où commence l'épisode?

L'épisode commence lors du **Grand Conseil Universel des Monarques**, dans le **Royaume des Bonbons Durs**. Dans ce pays, la neige est en chantilly et ses gardes faits de sucettes dures à mâcher. La Présidente du Grand Conseil, malheureusement, ne se présentera pas aujourd'hui.

En effet, **La Reine des Bonbons Durs Candy (elle)**, au visage poupin et son manteau de sucre doux coloré, a été touchée par un mal connu de plus en plus dans l'Univers : un sommeil éternel. Incapable de se réveiller comme bien d'autres princes et princesses, des endroits sens dessus dessous à cause de failles spatiales à travers le monde ... Elle devait en parler en sujets du jour.

Son suppléant-remplaçant caché derrière un rideau est **Rubina (il) le Prince des paillettes** dans son lourd manteau châtelain bleu nuit aux milles étoiles. Il est peu diplomatique, allant droit au but, et n'a accepté ce poste de remplaçant que sur insistance de la Reine Candy.
Alors que les Monarques de la salle chuchote de plus en plus du retard de la Présidente, le Capitaine de la Garde des Bonbons Durs, Rotonde (il/iel), un golem géant composé de sucettes, vient annoncer que la Reine Candy

ne présidera pas au conseil, car touchée par un sommeil éternel. Stupéfaction dans la salle! Les murmures se font de plus en plus forts! Il annonce aussi que désormais, plus personne n'est en sécurité, puis retourne avec ses gardes au chevet de la Reine.

D'une manière ou d'une autre, des volontaires seront désignés pour protéger le Monde Extraordinaire. C'est dans cette ferme intention que vous, Princesses, êtes venues à ce Conseil. Sauver le Monde!

Où se termine l'épisode?

Au Conseil Universel des Monarques, ou la Reine Candy commence la séance sur la fête de la victoire des nouvelles héroïnes de l'Univers. Une cérémonie est organisée pour l'occasion ou elles reçoivent une médaille en bonbon dur dorés afin de les féliciter d'avoir sauvé l'Univers de ses catastrophes. Plus loin, un papillon de nuit s'échappe à travers les jardins.

Quel est le titre de l'épisode?

Sur un fond noir en encre dorée se caligraphie à la plume "Bibliothèque aux Milles Désirs" dont s'échappe à la dernière lettre, un papillon coloré.

Excellents Scénarios

Sous le système The Excellents

Pour

D'Excellentes Princesses

Ulyssea